На осадном положении

***Автор*: Александр «Мэлфис К.» Фролов**

От автора

Приключение, о котором пойдет речь ниже – может рассматриваться и в качестве самостоятельного, так и быть частью кампании. Оно вполне законченное, однако «крючков» по ходу действия, я попытался забросить достаточно, чтоб вытянуть за них продолжение, ещё более эпичное и захватывающее. Единственное о чем я хочу вас предупредить – вряд ли приключение легко смогут одолеть герои первого уровня, предполагается, что они уже побывали в переделках и нарастили мускулы… хотя бы до 2-3 уровня.

Завязка приключения

Приближаясь к воротам **Афары**, небольшой крепости, наши герои видят огромное облако пыли, а вскоре мимо них маршем проходит длинная вереница воинов. Они идут быстро и легко, как на прогулку, на вопросы, «что случилось?» — ответ у всех один, – разбойники вторглись в приграничные земли, сейчас им зададут жара, и завтра вернуться назад. Земли за перевалом дикие, порою заносит на полуостров всякую нечисть, а народ здесь живет привычный – соберутся мужчины, возьмут копья и шлемы, прогонят врага, и обратно с победой. Бывает такое не часто, но нет-нет, да случается проруха. По общему настрою чувствуется – поход воспринимается как нечто само собой разумеющееся, дело, как говориться, житейское, такое, в какое чужим людям если и соваться – только мешать. Вообще, Афара не представляет собой ничего интересного – обычный городок на побережье, окруженный стенами, уже изрядно обветшалыми, одной стороной упирающийся в залив, на дальнем конце которого виднеются очертания маяка. Как и в любом городе здесь есть несколько лавок, таверна, постоялый двор, но ничего такого, что может привлечь внимание, найти тут не удастся. Народ живет в основном земледелием (угодья сосредоточены в северной части полуострова), на южной части полуострова находится рыбачья

деревня, а центральная часть представляет собой лесной массив, местами заболоченный, где можно поохотится, но без проводника ходить не рекомендуется. Афара одно из немногих мест на протяжении многих сотен километров побережья, где есть спокойная бухта, закрытая со всех сторон. По этой причине здесь останавливаются в основном купцы, идущие с дальних южных берегов Хеттима, однако на данный момент (на дворе зима), в гавани нет ни одного торгового судна.
Наступает утро, народ привычно движется по своим делам и вдруг раздается радостный крик: «возвращаются!». Многие оставляют дела и работу и спешат к стенам, чтобы приветствовать вернувшихся героев. В толпе радостное оживление, но буквально в течение нескольких минут, настроение меняется. Сейчас уже можно разглядеть передовые отряды. Они представляют жалкое подобие тех бравых молодцов, что герои видели вчера. Воины, потрепанные и поминутно оглядывающиеся назад бегут к воротам. По ощущениям, здесь не больше половины того отряда, что герои видели накануне.

«Запереть ворота!» — раздается крик, и только когда тяжелые засовы встают на места, беглецы, немного отдышавшись, начнут сбивчиво рассказывать, что с ними стряслось. Понять что-то сложно, но следующая информация, из обрывочных сведений, становится доступной игрокам:

- «Зверолюди объединились, чтобы убить нас!»
- «Урсиды в союзе с ликанами и вепрями грабят и убивают всех!»
- «Их тысячи!»
- «Геор спас всех нас и пал смертью храбрых»
- «Столько тварей зараз я никогда не видел»

Уже через несколько часов, дорога ведущая к Афаре оказывается запруженной зверолюдьми. Воздух наполнился зловонием и грубыми выкриками чуждых человеческому уху языков. Завоеватели что-то кричали и угрожали, потрясая оружием, жителям крепости, столпившимся на стенах. Самые отчаянные из ликанов и вепрей подбегали на расстояние полета камня и метали на стены…

отрубленные головы и руки людей, павших в сражении, от которых толпа с визгом и криком разбегалась. Вскоре на стенах не осталось гражданских, зато опомнившиеся солдаты заняли свои места, и уже не подпускали противника близко, обстреливая его из луков и метая дротики.

Зверолюди бесновались ещё долго, но вскоре встали тремя лагерями, широким полукругом охватив все пространство перед стенами Афары. Запылали костры, и долина начала погружаться в сумрак вечера, но жителям города казалось, что вместе со светом дня, тает и их надежда на счастливый исход дела.

Уже к ночи, Ватос, принявший командование обороной Афары собирает военный совет. Герои, также приглашены на него. Здесь, он рассказывает примерно следующую историю:

— *...так мы дошли до полей, и видя, как над деревней поднимаются клубы, стали строится. Вскоре враги нас заметили и вышли против нас. Меня сразу удивило, что против нас плечом к плечу рубятся люди-вепри и ликаны – увидеть их вместе, не слыханное дело! Мы стали теснить вепрей, но тут на нас посыпались дротики, а из лесочка севернее, вдруг показалась новая сила. Как только мы увидели, что на нас с фланга несется ватага, кого бы вы подумали… урсидов, людей-медведей!, в общем, тут было уже не до сантиментов. Урсиды – страшные воины, свирепые в бою, выносливые, сильные, ударь они во фланг, там бы никто из людей не спасся. Выручило то, что они замешкались и встали не доходя сотни шагов до нас. Задние побежали, а видя, как бегут они, понеслись и передние. Мы бы совсем были перебиты, если бы не Геор и полторы сотни бойцов, которые встали намертво и как щит отражали натиск за натиском зверолюдей. Мне стыдно, что мы оставили их, но такой ужас охватил сердца воинов, будто сам Аид вышел из свои чертогов и манил нас к себе….*
Поднялся гвалт голосов. Кто-то проклинал трусость воинов, кто-то возражал, в итоге, собрание выносит следующий вердикт:

Отправить немедля, разными дорогами, двух гонцов в соседний Феакр за подкреплением.

Ватос четко обозначает свою позицию: за стены войско больше не выйдет до тех пор, пока не подойдет подкрепление, или не явится настоящий хозяин крепости – Геор. Запасов пищи в Афаре хватит и на месяц осады, так что остается только ждать – вряд ли звеолюди решаться на штурм, а осаду крепость выдержит. Солдаты крепости подавлены, их мораль имеет штраф -2.

Из этого сборища, для внимательных игроков будут отмечены несколько фактов:

— Не известно, жив ли Геор.

— Что-то невероятное послужило причиной объединения племен ликанов и вепрей.

— Что-то ещё более невероятное привлекло на их сторону ещё и урсидов.

— Урсиды принимали участие в сражении, но напрямую в бой с людьми не вступали.

— Зверолюди никогда прежде не отваживались приближаться к крепости и осаждать её.

— При расспросах местных, можно также узнать, что урсиды вообще никогда прежде не нападали на людей в этих местах, что они мирный народ, никогда ничего общего не имевшие с другими зверолюдьми.

Все это можно озвучить перед игроками в виде вопросов «с места» или споров между участниками собрания. Вполне возможно, что подобные вопросы зададут и сами герои. Заканчивая собрание, Ватос сетует на то, что сидя взаперти в Афаре, люди подобны калеке – слепому и немому. Если бы какие-нибудь смельчаки выбрались наружу, и не наводя особого шороху немного разведали обстановку на полуострове, встретили бы подкрепление или подстраховали гонцов,

за это им были бы благодарны все жители города. Не только в моральном, но также и в материальном плане…

Приближается полночь, люди начинают расходится, а перед героями отныне открыты все дороги.

Что это было? (для ведущего)

За две недели до описываемых событий, **Ламехет** (см.ниже) и его люди явились к вождям племен вепрей и ликанов, и убив обоих, фактически взяли под контроль оба племени. Чтобы у зверолюдей была общая цель, они смогли втолковать их новым лидерам (Гандашу и Хратеру), что их путь к славе и богатству – человеческая крепость, но чтобы завоевать её, действовать придется сообща. Чтобы повысить шансы на успех, усилить объединенную орду, и получить дополнительную страховку от взаимной вражды между вепрями и ликанами, Ламехет решил привлечь на свою сторону могучих урсидов. Понимая, что добром они в авантюру не ввяжутся, а запугать их не получится, Ламехет поступил проще – выкрал у Беора «Колоды» Медовый посох (вещь, для урсидов очень важная)) и тот, чтобы сберечь род от позора, согласился помогать ему во взятии человеческой крепости.
Орда зверолюдей обошла заставы в горах, прошла перевал и устремилась в долину. Ламехету не удалось сдержать жажду наживы вепрей и ликанов и вместо прямой дороги на крепость и её немедленного штурма, зверолюди первым делом напали на северную деревню, а пока они грабили и разрушали поселение, люди успели собрать войска и с рассветом путь орде уже преграждало войско. Последовала битва, в которой люди сперва теснили противника, но когда им во фланг внезапно вышли урсиды, смелость оставила бойцов, и не принимая боя, они побежали.

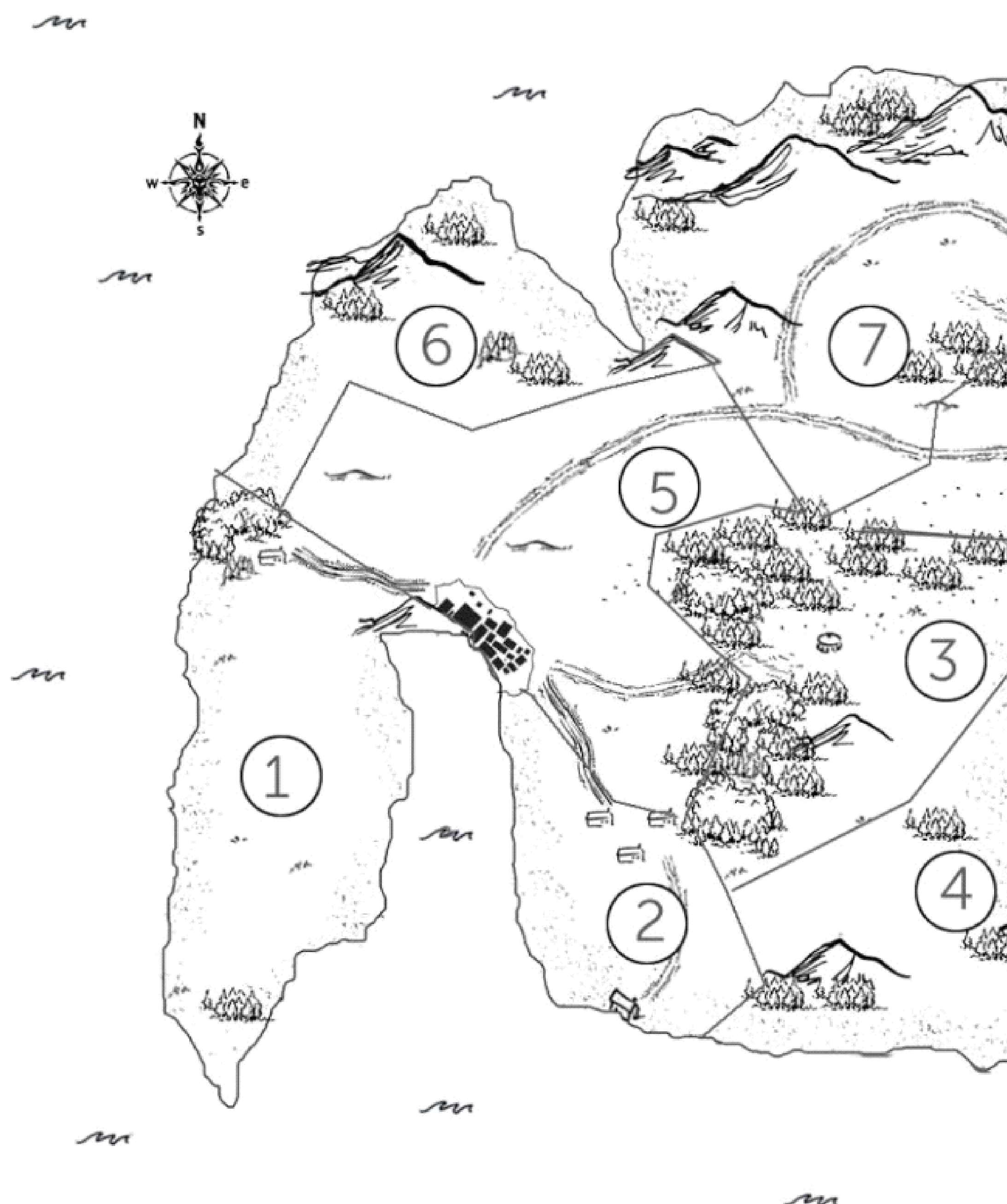
Здесь бы все могло и закончится, если бы командующему **Геору** с полутора сотнями бойцов не удалось организовать оборону и сдерживать наседающего врага, пока основная часть бегущей армии не покинула поле боя. Примерно 500 воинов удалось уйти назад в

крепость, где они забаррикадировались и остаются по сей день. О судьбе Геора люди крепости не знают.
Отважный Геор и его люди не погибли, и отступая в боевом порядке, сумели укрыться в старом лагере с частоколом, где можно длительное время держать оборону. Противник даже не пытался их оттуда достать, оставив заслон и уйдя под стены крепости.

Из крепости немедленно выслали двух гонцов, которые отправились к ближайшим соседям за подмогой, но дошли ли они, никто не знает.

Анубы ушли обратно к перевалу, ожидая, что к людям придет подкрепление. Они заняли позицию в самом узком месте дороги и с помощью магии готовы обрушить тяжелые скалы вниз, как только отряд войдет на перевал. Если их план удастся, людям крепости поможет только чудо.

Подкрепление придет вскоре после начала приключения. На помощь осажденным спешат 300 воинов во главе с **Полифетом**, жители соседней области. Если Ламехету не помешать, то они попросту уничтожат подкрепление, после чего присоединятся к орде и начнется штурм крепости.



Места и ситуации

Ладно, на самом деле у героев в начале есть только две дороги (если не учитывать ещё и поход с песней через лагерь зверолюдей): на север (**область** 1) и на юг (**область** 2).

Песчаная коса (**область** 1)

Сюда можно сравнительно безопасно перебраться из Афара, укрывшись за прибрежной горой. Вся эта область представляет собой сплошную песчаную косу, в центре поросшую низкой травой,

прикрывающую гавань Афара от ветра со стороны моря. На дальнем конце косы видна башня маяка. Ничего интересного здесь нет, никаких признаков врага тоже не видно. В северной части области 1, рядом с небольшой рощей расположились несколько ферм покинутых жителями. При приближении к ним, видно, как на крыше ближайшего дома разгорается огонь. Тут уже можно разглядеть несколько фигур и услышать грубую речь зверолюдей, перемешенную с хохотом. Они не замечают искателей приключений и при желании, можно вполне свободно проскользнуть мимо них. Если же герои надумают драться, то им встретятся 5 людей-вепрей, для которых нападение будет полной неожиданностью.

Рыбацкая деревня (область 2)

Держась берега, можно незаметно добраться до деревни рыбаков. Сейчас здесь хозяйничают мародеры: 6 людей-вепрей и 4 ликанов. Они не замечают искателей приключений и при желании, можно вполне свободно проскользнуть мимо них. Нападение застанет их врасплох. Зверолюди ведут себя в обычной манере – крушат, ломают и поджигают все, до чего могут дотянуться. Если герои решают напасть на негодяев, они не будут сражаться до смерти, и если половина из них мертвы, оставшиеся немедленно кинуться к ближайшему лагерю. Даже если герои не сумеют их перехватить (а лучше, чтобы так и получилось), мародеры все равно не уйдут от возмездия – один за другим, они падут под градом стрел из лесной чащи. Кстати, если зверолюди вдруг начнут одолевать героев, также сработает именно этот сценарий.

Чаща леса (область 3)

Если герои приходят сюда из области 3 (после того как неизвестные стрелки перебьют зверолюдей), внезапно перед ними как будто возникнув из воздуха вырастет невысокая изящная фигура существа, держащего в руке лук. Боковым зрением герои замечают, что собратья лучника окружают их со всех сторон. Мелодичным и красивым голосом, первый из сильванов обращается к группе: «мы храним нашу рощу от незваных гостей много лет. Люди не знают, что

мы живем здесь и не мешают нам. Осквернители хотели поджечь лес, за это и поплатились» — сильван делает жест рукой, и герои могут заметить не меньше, чем десяток мертвых тел среди деревьев, — «мы поможем вам незнакомцы, если вы обязуетесь хранить тайну нашего народа и не скажете людям Афары кто хранит эти священные места».

Если герои приходят из других областей, то первым делом они натыкаются на мертвые тела ликанов и людей-вепрей, каждый из которых сражен стрелой. По всему видно, что это разведывательные партии зверолюдей, которые хотели проникнуть в чащу, но что-то их сюда не пустило. После того, как герои сделают соответствующие выводы, повторится встреча ссильванами.
Лидер сильванов представляется как **Милинель**. Он может поведать довольно много интересного, например:

- - Зверолюди пришли сюда привлеченные жаждой власти какой-то злой силы. Странных людей в капюшонах, мы видели возле горного перевала, хотя это были и не люди.
- - Беор (вождь урсидов) не хочет этой войны, он опечален и замкнулся в себе. Он не хочет говорить с нами и не открывает тайну своего пребывания здесь, в союзе с вепрями и ликанами. Урсиды не должны погибать, они дети природы, в отличие от прочих.
- - Древнее зло привлекло тьму. На эту тему он более говорить не желает, и советует расспросить у людей, хотя, тут же намекает, что вряд ли люди помнят о тех временах.
- - Гонец вышел из долины воспользовавшись одной из тайных троп, видимо неизвестных зверолюдям. Сильваны, конечно же, это дорогу знают.
- - Какие-то части войска людей нужно искать на севере.

Милинель как и прочие, не заинтересован, чтобы зверолюди надолго оставались на полуострове и чинили тут беззаконие. Он может помочь тремя вещами:

- Организовать (при желании) встречу искателей приключений с вождем урсидов, тайком приведя их в его лагерь.
- Сопроводить героев по тайным тропам, чтобы уменьшить вероятность

встречи с противником.

- Исцелить героев, используя воду из алтарной чаши, старого лесного святилища. Исцеление будет полным и мгновенным, так как эта вода – квинтэссенция силы самой природы. Воды здесь всего на три порции.

Вместе с ним пойдут ещё 2 сильванов – мужчина и женщина, также вооруженные луками. Они молчат и смотрят будто сквозь искателей приключений. По всему видно, что проблемы людей лежат вне плоскости их интересов.

Побережье (область 4)

Равнины и луга. Ничего интересного здесь нет, встретить можно разве что отбившихся от своих, солдат противника.

Зона оккупации (область 5)

Находится здесь – почти гарантировано обречь себя на гибель. Все в этой области контролируется зверолюдьми. Как минимум 1d6x10 их окажется рядом с вами после каждого раунда, в течение которого вы пребываете в зоне оккупации.

Лагерь урсидов

Попасть сюда можно только с помощью сильвана Милинеля. Волшебным образом, Милинель просто отодвигает завесу листьев в своей роще, и шагнув в темноту, герои оказываются в шатре самого Беора по прозвищу «Колода» — храброго воина, стойкого как в убеждениях, так и на поле боя.

Три громадных человека-медведя немедля встают со своих мест, угрожающе поднимая оружие, но Милинель плавным жестом поднимает руку и примирительно произносит: — *«Беор, здесь друзья. Ты не хочешь говорить со мной, но может быть с людьми, с которыми ты пришел сражаться, тебе найдется о чем поговорить?* Воины-медведи переглядываются и дружно опускаются на свои места.

Старший из низ них, по виду – вождь, тяжко вздыхает.

- «Милинель, разве мало несчастий свалилось на мою старую седую

голову в последнее время? Вдобавок, ты привел этих людей, чтобы я ещё оправдывался перед ними!»

Беор насупился и некоторое время сидит молча, затем продолжает, обращаясь к группе:

- «Как бы там ни было, урсиды не враги вам, люди. Только злое несчастье и честь рода могли заставить нас прийти под стены вашей крепости вместе с этими разбойниками, — он небрежно кивает головой в сторону выхода, намекая на ликанов и людей-вепрей.»

- «Он пришел десять лун назад и назвался Ламехетом. С ним были ещё четверо – все одной породы, все в капюшонах скрывающих лица, но я сразу догадался, по запаху, что это пёс». Беор злобно морщится, обнажая клыки, — *«я разорвал бы его на части, но у него было кое что, из-за чего я вдруг превратился в послушного медвежонка – в его руках был Медовый жезл. Ума не приложу, как наши простофили позволили ему украсть святыню, но с тех пор для меня все стало ясно – пока Медовый жезл в руках этой твари, ни один урсид не сможет спокойно спать. Это честь, это род, это наша жизнь. Я умолял его вернуть жезл, и тогда Ламехет предложил обмен».*Видно, что медведю неприятно об этом говорить, на его морде смесь чувст – ненависти, страха и… стыда. *«Урсиды помогут ему разрушить Афару, а он вернет жезл взамен. Я знаю, это служит плохим оправданием, но мы не убили ни одного человека». Старый медведь вздыхает, — «но если начнется штурм, мы вынуждены будем идти в бой. Честь рода выше всего».*

Кроме того, Беору известно следующее:

- Он искренне не знает, почему Афару нужно разрушить и что нужно Ламехету.
- Он не знает, кто такой Ламехет, но от него пахнет собаками, хотя он не человек и не ликан. Также он догадывается, что Ламехет прибыл издалека и ранее в этих местах не бывал.
- Сейчас Ламехет отбыл к перевалу, чтобы завалить его камнями (так подозревает Беор) и помешать другим людям проникнуть на

полуостров.

- Люди Геора не погибли, искать их нужно на севере, в районе старого военного лагеря людей.

Беор дает клятвенное обещание – в случае штурма как можно больше тянуть со вступлением в бой. Он не может нарушить обещание данное Ламехету, но потянуть время готов. Если же он получит обратно Медовый жезл, то готов тут же покинуть с другими урсидами долину Афары.

Старый лагерь 9 (**область** 6)

За рощей, на возвышении, видится старый, но все ещё прочный частокол, перед которым разбросаны трупы зверолюдей – по всему видно, что нападающие пытались прорваться внутрь, но получив отпор быстро отошли на безопасное расстояние. У самой рощи, неподалеку, раскинулся лагерь ликанов. Горят костры, над ними на вертелах медленно крутятся туши коров из соседней деревни. Лагерь не большой, видно, что в нем от силы две сотни обитателей. Выставлены часовые, но работу свою они выполняют плохо – если дело происходит вечером, заметно, что половина обитателей лагеря спит вповалку у костров. В воздухе остро ощущается запах дыма, грязи и тяжелый запах алкоголя.

Искатели приключений могут оценить примерное количество бойцов в лагере ликанов, с помощью простой проверки 1d6 (если в группе есть охотник, точность разведки увеличивается на 1):

- 1-2 – не удалось узнать даже примерного числа, их просто много-много-много!
- 3 — Ликанов больше 200
- 4-5 – Их около полутора сотен
- 6 – В лагере неприятеля 150 ликанов, сэр!

Если герои обойдут ликанов (сделать это не трудно), они без труда попадут за частокол. Здесь их встретит никто иной, как Геор и остатки его людей, сумевших в порядке отступить с поля боя. Они совершенно не представляют, что делать дальше, и намерены этой ночью пробиваться к выходу из долины, так как считают, что Афара уже

пала. Никаких припасов у них нет, люди измучены, но на ещё одну битву они способы. Геор может подтвердить догадки искателей приключений – урсиды, люди-медведи действительно не принимали участия в битве, лишь угрожая издали, но не предпринимая враждебных действий. Также, он может рассказать, что его разведчик видел кого-то, непохожего на зверолюдей – какие-то существа в капюшонах были среди атакующих, но потом, они ни разу на поле боя людям не попадались. Сам разведчик большего не расскажет – к этому времени он давно уже мертв.

Дальнейшие действия Геора зависят от сведений искателей приключений. Если они сообщат, что ликанов не больше полутора сотен, кроме того, дозор выставлен плохо, а половина лагеря отдыхает, он примет решение напасть и застать их врасплох. В противном случае, он поведет людей скрытно, под покровом темноты. В этом случае, существует опасность, что враг (это же собаки, в конце концов!) пронюхает о том, что люди вышли из лагеря и сами нападут на колонну. Этот вариант, конечно, намного хуже, т.к. будет утерян фактор внезапности, и существует реальная опасность, что ликаны сумеют предупредить о прорыве свой основной лагерь.

Прорыв под покровом темноты.

Если Геор наступает: при внезапном нападении на лагерь неприятеля, противостоять солдатам будет только половина его защитников. Имеет смысл сперва окружить ликанов, так как недобитые враги тут же ломануться к своим основным силам за помощью.

Если Геор крадется: Как только люди вышли из лагеря, сделайте бросок 1d20 + модификатор интеллекта Геора + модификатор способности красться, если в группе искателей приключений есть вор или охотник. Если результат выше 15 – враг послал на разведку группу воинов (4 ликана). Разведчиков необходимо уничтожить «без шума и пыли», причем раньше (не более 2- боевых раундов), чем они обнаружат воинов и поднимут лай (то есть тревогу). При этом лучников у Геора нет.

Если битва все же завязалась после того как упущены разведчики, то выхода только два: вернутся назад в лагерь (в этом случае воины уже не покинут его до конца кампании) или победить неприятеля. Ликаны не будут биться насмерть и скорее всего побегут, если начнут проигрывать. Этот вариант плох ещё тем, что при нападении ликанов, у Геора не будет возможности выставить заградительный отряд, который помешает беглецам предупредить основные силы.

Как бы там ни было – даже в случае победы над ликанами, людям придется скорее уносить ноги. За время пути, как минимум два раза, войску нужно повторить проверку на обнаружение (см. выше), с теми же премиями и условиями. Если хотя бы раз проверка будет провалена, а разведчики – упущены, враг неминуемо настигнет воинов двукратно превосходящими силами и скорее всего разобьёт.

Если все прошло успешно, тайными тропами солдаты во главе с Геором проберутся в Афару и усилят её гарнизон.

Поле битвы (область 7)

Кошмарное место побоища произошедшего вчера. В воздухе кружат стаи ворон, повсюду следы пожаров – тут и там лежат обглоданные тела людей изуродованные до неузнаваемости. Полное ощущение, что вы вошли в область, где правит сама смерть. Тела несчастных насажены на колья, приколочены к деревьям, а то и просто разорваны и грудой кровавых лохмотьев лежат на земле. В воздухе царит угрожающая тишина, иногда прерывающаяся неистовыми воплями банд зверолюдей, все ещё во множестве бродящих по округе.

Предгорье (область 8)

Здесь множество врагов, однако это не организованное сопротивление, а лишь банды, что не снижает их опасности. Настоящей опасностью является лекрота – ручной зверь Ламехета, которая рыскает по округе в поисках жертв. Лекрота будет использовать свою обычную тактику – подражая голосам людей пытаться заманить их в какую-нибудь расщелину или овраг, где они не смогут в должной мере использовать свои преимущества, а затем

стремительно нападет сверху.
От прочих представителей своей породы она отличается лишь тем, что на шее этой твари одет ошейник. В логове твари можно найти останки одного из гонцов, высланных ранее из Афары.

Перевал (**область** 9)
Единственная дорога ведущая на полуостров, проходит именно здесь. На нависшем над ней отрогом скалы устроили себе логово и наблюдательный пункт Ламехет и его помощники. Здесь никаких сантиментов – всю эту злодейскую банду нужно уничтожить раз и навсегда.

Кто такой Ламехет? (для ведущего)

Он и его приспешники действительно не люди. Они анубы, проделавшие долгий путь из земельСтигии сюда, где под огромными древними плитами в настоящее время служащими основанием для афарского маяка, с древних времен таится вход в лабиринт. Упоминания о нем практически стерлись даже с каменных скрижалей тех земель, откуда прибыл Ламехет, однако же, ему удалось не только разыскать эти сведения, но и сопоставив все данные, определить его точное местонахождения.
Ламехет жаждет обладать знаниями, которые позволят ему возвысится над смертными. Долгие годы ушли у него, чтобы отыскать ключ ко входу в подземелье, однако его планы были перечеркнуты какими-то жалкими людьми, посмевшими поселится в этих местах. Нечего было и думать о начале работ по завоеванию мира, пока им в любое время могли помешать невежественные дикари, именно тогда и родился план, быстро решить ситуацию, даже не запачкав при этом рук (то есть лап).

К слову, что именно скрыто в этом лабиринте, не знает и сам Ламехет. Сведения почерпнутые из древних скрижалей слишком обрывочны, однако же в том, что эта сила действительно способна изменить мир, стигийский волшебник даже не сомневается.

Так как кроме Ламехета о лабиринте мало кто знает, а сам он своим

открытием с нашими героями не поделится, как использовать ключ Ламехета и отыскать вход в таинственное подземелье, целиком на совести ведущего (хотя пара идей по этому поводу приведена в конце приключения).

Ламехет и его спутники имеют те же характеристики, что и обычные анубы, но сражаются они не когтями, а боевыми серпами – у каждого из пятерых, есть по одному такому. При этом, сам Ламехет, имеет при себе «тайное оружие» — в мешочке на поясе, у хитрого ануба лежат 2 зуба гидры, которые, как мы знаем, если бросить их на землю, немедленно превратятся в 8 оживленных скелетов, которые станут сражаться на его стороне. Ну и не забываем про магию разума, — все вместе это делает Ламехета и его сообщников, чрезвычайно опасными противниками.
При себе у него имеется Медовый жезл урсидов и непонятной формы ключ – древний, от которого исходит буквально осязаемый ореол таинственности.

Примерный ход приключения (для ведущего)

1 **день** – днем герои прибывают в Афару и видят уходящую армию.
2 **день**, **утро** – разбитая армия во главе с Ватосом возвращается в Афару. Зверолюди занимают подходы к городу, из крепости высылаются два гонца, Ламехет возвращается на перевал, вечером герои выходят из Афары. Путь до рыбацкой деревни занимает примерно 6 часов, путь к старому лагерю – 12 часов. Если учитывать, что раньше темноты из старого лагеря не выйти, (если герои сперва встречают Милинеля и с его подачи – Беора, а уже потом отправляются к старому лагерю, на это также уйдет весь день), то они будут готовы к походу на перевал, не раньше, чем к началу третьего дня. Путь до перевала займет как минимум сутки.
3 **день** – днем из Феакра отбывает войско под предводительством Полифета. К вечеру оно преодолеет половину расстояния и встанет лагерем. У героев, таким образом, появляется фора примерно в 12 часов (если они не станут тратить много времени на сон). Так или

иначе, к перевалу та и другая сторона подойдут примерно в одно время – днем 4-го дня.

4 **день**, **день** – герои побеждают Ламехета, войско свободно проходит перевал и входит в долину. Однако, если искатели приключений задержаться в пути более, чем на 12 часов и не смогут оказаться на перевале ранее полудня, для Полифета все будет кончено – он и его люди окажутся погребенными под обломками скал. Впрочем, побеждать Ламехета придется все равно, в противном случае, появляется шанс (если герои существенно опоздают), что к моменту их появления, шайка злодеев уже покинет перевал и отправится к ордам зверолюдей, чтобы начинать штурм Афары. С их магией, и без подкреплений, крепость вряд ли сумеет продержаться долго.

Битва!

Битва должна состояться при любом раскладе сил, другое дело, что расклад этот может серьезно отличаться, в зависимости от действий искателей приключений. (прим: здесь применяются правила для массовых сражений)

Общее соотношение сторон

Крепость: стены дают +2 к БФ, однако мораль защитников Афары уменьшена на -2, так что можно считать, что никаких особых бонусов солдаты не получают. Обратите внимание: если Геор сумеет добраться до Афары, солдаты воспрянут духом и штраф к морали больше не будет действовать.

- Войско Афары: 500 солдат (характеристики как у солдат, в полном облачении), Боевой фактор: 6, Сила армии: 3000
- Солдаты Геора: 130 солдат (характеристики как у солдат, в полном облачении), Боевой фактор: 6, Сила армии: 780
- Солдаты Полифета: 300 солдат (характеристики как у солдат, в полном облачении), Боевой фактор: 6, Сила армии: 1800

Общая сила людей: 5580. При этом на их стороне выступают Геор (копьеносец 1 уровня) и партия героев.

- Люди-Вепри: 400 бойцов, Боевой фактор:6, Сила армии: 2400
- Ликаны: 400 бойцов, Боевой фактор: 5, Сила армии: 2000
- Урсиды: 100 бойцов, Боевой фактор: 8, Сила армии: 800

Общая сила зверолюдей: Сила армии: 5200.

Как видите, силы примерно равны, а с учетом героев, даже на стороне людей. Однако, в бой скорее всего не вступят сразу все наличные силы.

Отличный сценарий

Войско Афары воссоединилось с отрядами Геора и Полифета, имея совокупную силу армии 5580. Анубы Ламехета уничтожены и в битву не вступили, урсиды также остались верны обещаниям и не двинулись с места. Совокупная сила армии зверолюдей: 4400

Нормальный сценарии

Войско Афары воссоединилось с отрядом Полифета, но отряд Геора уничтожен анубами. Совокупная сила армии 4800. Анубы Ламехета уничтожены и в битву не вступили, урсиды также остались верны обещаниям и не двинулись с места. Совокупная сила армии зверолюдей: 4400. Люди, все ещё имеют штраф к морали в -2, что делает их положение шатким.

Так себе сценарий

Войско Афары воссоединилось с отрядом Геора, но отряд Полифета уничтожен анубами. Совокупная сила армии 3780. Анубы Ламехета уничтожены и в битву не вступили, урсиды также остались верны обещаниям и не двинулись с места. Совокупная сила армии зверолюдей: 4400. Если анубы ещё и успели к битве, то это будет весьма неприятным сюрпризом.

Ужас!

Войско Афары осталось в одиночестве. Совокупная сила армии 3000, солдаты за стенами дрожат от страха, их низкая мораль компенсирует премию от стен, а сами они без надежды на помощь, сражаются в меньшинстве. Урсиды вряд ли останутся в стороне – в противном

случае их ждет бой с недавними союзниками, и вынуждены присоединится к битве. Совокупная сила армии зверолюдей: 5200. Если анубы остались живы и успели к битве, то на Афаре можно ставить крест.

На усмотрение ведущего: в двух последних вариантах, можно здорово поднять шансы на победу людей, если в критический момент люди-медведи, вдруг обернут оружие против прочих зверолюдей. Гордые и честные, видя, как гибнут невинные души, они вполне могут плюнуть на все и начать сражаться на стороне слабейшего.

Замечания для ведущего

- Вполне возможно, что 5 анубов (+8 скелетов) это слишком для героев. Не будет ошибкой в таком случае, оставить Ламехету только 2 прислужников, вместо 4-х.
- Используйте случайные столкновения приведенные в тексте и не стесняйтесь добавлять свои. Вторжение врага – это настоящая катастрофа, а местность полуострова довольно велика размером. Пусть герои как следует посмотрят на ужасы войны.
- Принцип этого приключения, я могу пояснить на примере знакомого сильвана. Если герои решат шантажировать Милинеля его тайной – сильваны просто исчезнут и никак больше себя не проявят. Если они выдадут секрет Милинеля кому-то, даже в следующем приключении – пусть получат сильванское проклятье.

Эпилог

Враг побежден, Афара спасена, герои получают свою награду: от благодарных жителей города им выносят серебряное блюдо с горой монет – все это собрали обитатели полуострова, чтобы отметить вклад искателей приключений в победу. Всего здесь около 400 золотых (серебром).

При этом, кому бы герои не показывали странный ключ, отнятый у Ламехета, никто не имеет даже представления о том, как его можно использовать. Ответ на этот вопрос знал только прежний владелец реликвии, а он сейчас мертв… во всяком случае, должен быть мертв.

Герои покидают Афару и её жителей, но что-то подсказывает мне, как рассказчику, что свет Афарского маяка ещё привлечет их судно к этим берегам. Однажды, в будущем…

Таблицы столкновений (для ведущего)

Находясь в областях 7-8, для определения событий по пути, воспользуйтесь следующей таблицей. Во время пересечения этих областей должно состоятся не менее 2-х столкновений.

1-2. Две банды зверолюдей что-то не поделили и устроили меж собой резню. Перед вами идет ожесточенная схватка – кто выйдет из неё победителем и каковы будут потери сторон – решает ведущий. Впрочем, злодеи так заняты друг другом, что могут даже не заметить искателей приключений.

3-4. Банда мародеров (4-8 существ, ликаны или люди-вепри) которая немедленно атакует.

5. Перепившиеся или объевшиеся галлюциногенных грибов, мародеры спят вповалку посреди поля.

6. Дозорный отряд: 8-12 зверолюдей из племен ликанов или людей-вепрей, ищут что бы ещё сломать ил разрушить. Можно попытаться проскользнуть незамеченными.

Находясь в областях 4,5,6, там, где они примыкают к областям 7-8, воспользуйтесь следующей таблицей столкновений. Во время пересечения этих областей должно состоятся не менее 1-го столкновения.

1. Две банды зверолюдей что-то не поделили и устроили меж собой резню. Перед вами идет ожесточенная схватка – кто выйдет из неё победителем и каковы будут потери сторон – решает ведущий. Впрочем, злодеи так заняты друг другом, что могут даже не заметить искателей приключений.

2-4. Банда мародеров (4-8 существ, ликаны или люди-вепри) которая немедленно атакует.

5-6. Перепившиеся или объевшиеся галлюциногенных грибов,

мародеры спят вповалку посреди поля.

Также, **в любой области кроме** 3, **можно применить следующие случайные события**:

1. Мародеры привязали к стволу дерева человека и пытают его. Можно пройти мимо или спасти его.

2. Мародеры, воровато оглядываясь, тащат что-то тяжелое и прячут в кустах или под камнем, после чего также воровато покидают область. (Сундук с каким-то тряпьем + 1d6x20 серебряных монет).

3. Двое людей, по виду – простые рыбаки, сражаются с тремя ликанами. Можно пройти мимо или помочь.

4. Одинокий человек-вепрь. Просто стоит прислонившись к дереву и подбрасывает в воздух монетку, посвистывая. На все вопросы, отвечает в духе «эй, чувак, я ведь просто тут стою!».

5. Вход в пещеру. Внутри скелет какого-то путника, его проржавленное снаряжение, 1d6x20 серебряных монет и таинственная записка оборванная на полуслове «…три шага на север от большого каштана, прямо и налево…».

6. Разъяренный женский крик «на получай!» после чего, герои поспешившие на помощь увидят картину: человеческая женщина со скалкой в руках, ловко управляясь с ней, отправляет в нокаут трех мародеров-вепрей и идет куда-то дальше по своим делам, рассержено что-то бормоча. Если её догнать, справится невидали ли её мужа, и очень удивится, если узнает, что люди-вепри — это не деревенские забулдыги после перепою, а ужасные враги вторгнувшиеся в долину.

Союзники

Ватос и защитники крепости

Всего в крепости Афара находится около 500 воинов. Это обычные солдаты в полном вооружении. Ими руководит **Ватос** – человек не знатного происхождения, хороший солдат, но неважный стратег. Его руководство не добавляет людям никаких преимуществ, но и не является совсем бездарным. Люди Ватоса без каких-бы то ни

было подкреплений не выйдут в открытое поле на битву, предпочитая отсидеться за стенами, ожидая подмогу.

Забытый гарнизон

Геор и его люди блокированы зверолюдьми в старом лагере, окруженном частоколом, на северной оконечности полуострова. Их 130 человек (обычные солдаты в полном вооружении), сам Геор – воин-копьеносец 2 уровня. У них почти совсем нет припасов и через 1 день после начала кампании они будут вынуждены либо пытаться прорваться, либо по стандартным правилам для массовых сражений в ЛиМ для осад, будет терять 5 % от численности всех отрядов в течение каждого дня без продовольствия и воды после первого (5 %, затем 10 %, 15 % и т.д.).

Подкрепление

Из соседней области, города Феакр, на помощь гарнизону Афары идет отряд в 300 человек. Это обычные солдаты в полном вооружении, которых ведет **Полифет** – человек храбрый, но не слывущий непобедимым стратегом. Подкрепление войдет в долину Афара через 2 дня после начала кампании.

Сильваны

Жители и хранители лесов – сильваны, живут здесь с незапамятных пор. Их не больше десятка, и они не любят попадаться на глаза… но ещё больше они не любят зверолюдей и других тварей. Сильваны обитают в окрестностях лесного святилища и в случае опасности немедленно отступают под защиту леса. Это загадочные, немногословные существа, изящные и утонченные. Они знают тайные тропы и способны проскользнуть невидимыми мимо любого противника. Встретить их можно только если они сами этого захотят, также, они не будут слушаться никаких приказов героев, поступая так, как считают нужным они сами.

Нейтральные стороны

Урсиды

Беор «Колода» — вождь племени урсидов. Важный и грозный, всегда имеет насупившийся, нахмуренный вид, слушает внимательно,

испытующе глядя на собеседника. Огромного роста, широкий в кости, с квадратной фигурой, Беор производит впечатление опытного воина, разумного и взвешенного правителя. Он честен и прям, он бережет своих людей, но доброе имя, долг и честь (не столько свое, сколько его племени, его воинов) для него высшие благодетели. Беор один из немногих воинов-урсидов, кто носит доспех – грубый панцирь из металлических чешуек, прикрывающий грудь и низ живота. Вооружен копьем – тяжелым и грозным, которое никогда не выпускает из рук. Судя по всему, это не только оружие, но также символ власти.

Вместе с ним находятся двое телохранителей – оба опытные воины, по внешнему виду которых можно судить, что они видели немало битв. Шрамы тут и там украшают их шкуры, у одного из них в давнем сражении выбит глаз (Гнус), у второго (Буря) – отсечен кусок щеки так, что клыки с левой стороны морды выступают наружу. Вид у них грозный. Гнус вооружен топором, а Буря – копьем.

Всего урсидов: Беор «Колода», Гнус, Буря, и 100 воинов.

Противники

Орды зверолюдей

Гандаш и Хратер – вожди орды ликанов и людей-вепрей. Эти двое запросто могли бы быть родными братьями, настолько похожи характеры их отвратительных натур. Честолюбивые, жадные, злобные, безмерно алчные и завистливые, они по праву воплощают всю мерзость, что обычно связывают с их расами. Оба они опытные воины без раздумий жертвующие своими людьми, и с нетерпением ждущих случая, чтобы вцепиться в глотку друг другу. При этом, каждый из них вполне понимает, что по одиночке они человеческую крепость не возьмут, и только это (а также страх перед загадочным Ламехетом) до сих пор удерживало их от драки.

Гандаш и Хратер имеют по 4 телохранителя, кроме того, каждая из орд включает примерно по 400 воинов. При этом в лагере обычно находятся 2/3 бойцов, остальные заняты шатанием по окрестностям,

погромами и грабежами.

Ламехет и компания

Кто такой таинственный Ламехет и его люди, неизвестно никому. Все они одеты в длинные балахоны скрывающие фигуры и лица. Судя по всему, они владеют магией или другой энергией, способной причинять неприятности на расстоянии. Ламехет внушает страх – его голос тих и спокоен, но он явно не принадлежит человеку. Иногда в нем явственно можно услышать рычащие нотки. Ламехет хочет, чтобы крепость была разрушена, но для чего это нужно – не известно никому кроме него. Всего их пятеро, однако, их логово охраняет ручной зверь Ламехета – лекрота, которая рыскает по окрестным горам и вынюхивает путников.